

Il cavallo è un mammifero di grossa taglia comune in tutte le principali regioni del **Continente di Sarakon**. È uno dei primi animali ad essere stato addomesticato dall'uomo ed è utilizzato in una varietà di funzioni, tra cui soprattutto l'impiego da tiro e da sella. Necessita se addomesticato di nutrimento costante, pur restando in grado di autonomamente allo stato brado.

Frutto di una lunga e ben conosciuta evoluzione, il cavallo presenta un'elevata specializzazione morfologica e funzionale all'ambiente degli spazi aperti come le praterie, sviluppando un efficace apparato locomotore e un apparato digerente adatto all'alimentazione con erbe dure integrate con modeste quantità di foglie, ramoscelli, cortecce e radici.

CREATURA

Tipologia: animale

Diffusione: comune

Abitudini: amichevole

Caratteristiche del Cavallo

Il Mantello

Le molteplici razze di cavallo presentano una grande varietà nella colorazione e nell'aspetto di manto e crine, riassunte nelle diverse tipologie di *mantello* esistenti.

- **Baio**: Manto marrone, crine nere.
 - **Baio oscuro**: tendente al marrone scuro/nero.
 - **Baio rossiccio**: marrone tendente al rossiccio.
 - **Baio slavato**: Muso, fianchi e ventre tendono al bianco.
 - **Baio dorato**: con riflessi dorati.
 - **Baio ciliegia**: con sfumature di rosso intenso.
 - **Baio castagno**: color castagna.
 - **Baio oscuro**: marrone scuro, tendente al nero.
 - **Baio zaino**: senza marcature bianche.
- **Morello**: manto completamente nero, caratteristico di alcune razze ibride in quanto geneticamente *dominante*.
 - **Morello ordinario**: lucido e scuro, privo di molti riflessi.
 - **Morello corvino**: brillante e intenso.
 - **Morello maltinto**: tendente, in alcune zone, al color castagna.
 - **Morello zaino**: completamente nero.
- **Sauro**: manto marrone rossastro o color zenzero: può variare dal marrone chiaro ai colori più scuri. Le zampe inferiori sono spesso più chiare, mentre la coda e la criniera sono quasi sempre dello stesso colore del mantello.
 - **Sauro ordinario**: color cannella.
 - **Sauro dorato**: presenta riflessi dorati.
 - **Sauro chiaro**: con marcature tendenti al color sabbia.
 - **Sauro ciliegia**: rossastro intenso.
 - **Sauro carico**: marrone castagna pieno e intenso.
 - **Sauro bruciato**: color caffè.
 - **Sauro metallico**: lucido, presenta molti riflessi e marcature color bronzo.
 - **Sauro pel di vacca**: sauro in tutte le sfumature, ma con coda e crini molto chiari.
 - **Sauro rabicano**: screziato di bianco sul ventre e i fianchi.
- **Grigio** o **Leardo**: mantello formato da peli bianchi e neri mescolati: la tonalità di grigio risultante varia dal bianco candido al grigio scuro. La particolarità di questo mantello è che alla nascita l'animale si presenta di colorazione molto scura, che però si incanutisce progressivamente con l'età, solitamente dopo il primo anno, fino a diventare interamente bianco nell'età adulta.
- **Falbo**: mantello sfumato, può variare dal color crema al grigio-argento. Crini e parte inferiore delle zampe sono solitamente più scuri.
- **Roano**: presenta una mescolanza di peli bianchi, rossi e neri.
- **Palomino, Cremello, Albino**: manti bianchi di varia tonalità.

Tipologie principali

Nel **Continente di Sarakon** è presente una grande quantità di razze di cavalli, che possono essere suddivise in tre grandi tipologie e due sotto-tipologie considerate più pregiate e derivanti dalla mescolanza delle prime.

Tipo Brachimorfo

Comprende le cosiddette *razze pesanti*, principalmente adatte come cavalli da tiro. I cavalli appartenenti alle razze di questo tipo sono solitamente più idonei a sviluppare forza e resistenza alla fatica che non la velocità. Sono contraddistinti da un torace ampio, forme potenti e massicce, linee corte e muscolatura più sviluppata in spessore che

in lunghezza: gli angoli delle articolazioni sono inoltre molto chiusi. Gli esemplari migliori di alcune razze possono essere utilizzati come cavalli da guerra.

Tipo Mesomorfo

Comprende le *razze da sella*: i cavalli appartenenti a questa tipologia presentano una struttura fisica molto più leggera rispetto al *brachimorfo*, ma comunque potente e compatta: rappresentano un compromesso ideale tra velocità e resistenza e sono senza dubbio i più utilizzati come animali da sella, da caccia o da passeggiata per via della loro elevata versatilità.

Tipo Dolicomorfo

Comprende le *razze leggere da sella*, contraddistingue cavalli più idonei alle andature veloci e allungate che non alle prove di forza: hanno un torace ampio e profondo, linee allungate e articolazioni con angoli molto aperti. La loro figura è agile, leggera e slanciata. Il loro utilizzo prevalente è nelle gare e ovunque conti la velocità pura.

Tipo Meso-Brachimorfo

Come conformazione fisica si collocano a metà strada tra i *cavalli da tiro* e i *cavalli da sella o da carrozza*. Sono animali robusti e resistenti, adatti principalmente al combattimento e agli spettacoli equestri. Il loro punto debole è solitamente il galoppo e/o l'elevata velocità. I migliori esemplari di *meso-brachimorfo* vengono utilizzati come cavalli da guerra da nobili e cavalieri.

Tipo Meso-Dolicomorfo

Tipologia ibrida che contraddistingue cavalli potenti, forti ma contemporaneamente agili e nobili nel portamento. Sono considerati la versione pregiata del *mesomorfo*: i più veloci tra loro sono secondi per velocità soltanto ai *dolicomorfi*. I migliori esemplari di *meso-brachimorfo* sono utilizzati come cavalli da guerra dei Cavalieri. Si tratta di razze piuttosto pregiate e, di conseguenza, particolarmente ricercate.

Razze più diffuse

Le razze sono suddivise nelle cinque tipologie sopra elencate, e presentano una piccola scheda tecnica che ne illustra alcune caratteristiche fondamentali:

- **Altezza**: Misurata in centimetri da terra al *garrese*, il punto più alto del dorso (tra collo e scapole).
- **Peso**: Il peso del cavallo in kg.
- **Età media**: aspettativa di vita del cavallo.
- **Mantello**: colorazione di manto e crine (vedi [Caratteristiche del Cavallo](#)).

Tipo Brachimorfo

Machstar da Tiro

- **Altezza**: 170-200cm al garrese.
- **Peso**: 800-1200 kg.
- **Età media**: 30 anni.
- **Mantello**: baio, baio oscuro, morello, sauro, grigio.

Si tratta della razza di cavallo più diffusa all'interno del [Granducato di Greyhaven](#). E' un cavallo particolarmente alto e robusto, adatto al traino medio-pesante e non particolarmente veloce. E' dotato di zoccoli particolarmente grandi (15-18 cm contro i 12-14 cm degli altri cavalli), che insieme alle notevoli dimensioni gli conferiscono una forza di traino notevole. Gli esemplari migliori vengono utilizzati come cavalli da guerra con discreto successo. Si tratta di un animale resistente, dal temperamento docile e mansueto. Particolarmente longevo, può facilmente iniziare a lavorare dall'età di tre anni. Il suo punto debole, come la maggior parte dei *Brachimorfi*, è il galoppo.

Tipo Mesomorfo

Vaesyr dei Grandi Fiumi

- **Altezza**: 145-155cm al garrese.
- **Peso**: 350-450 kg.
- **Età media**: 25 anni.
- **Mantello**: grigio, sauro rossiccio, baio, morello.

Razza particolarmente diffusa all'interno del [Granducato di Greyhaven](#), probabile risultato dell'unione tra il [Machstar](#) e di razze *dolicomorfe* originarie dei territori orientali. La sua caratteristica fisica, che lo distingue rispetto alle altre razze, è che le vertebre della sua colonna spinale sono più piccole: la sua schiena è quindi più corta rispetto agli altri cavalli. Da questa particolare conformazione deriva la compattezza del suo fisico e, di conseguenza, il suo impiego nelle attività di corsa e di resistenza più faticose: il suo cuore, delle stesse dimensioni di un qualsiasi altro cavallo, deve sostenere ed irrorare un fisico più compatto, dando al *Vaesyr* una resistenza maggiore. La sua corporatura è particolarmente adatta

alla corsa e al carico, pur prestandosi poco alla battaglia e al tiro. Si tratta del cavallo più utilizzato dalle *stazioni di posta* di **Greyhaven**.

Tipo Dolicomorfo

Nadìr delle Pianure

- **Altezza:** 160-170cm al garrese.
- **Peso:** 350-500 kg.
- **Età media:** 20 anni.
- **Mantello:** baio, baio oscuro, sauro, più raramente morello, grigio e roano, con o senza marcature bianche.

Razza originaria delle zone centro-settentrionali del **Granducato di Greyhaven**. Si tratta di un cavallo particolarmente veloce, utilizzato principalmente per corse, tornei e gare di velocità. Originario di **Feith** e di **Gulas**, è oggi diffuso in tutto il Granducato.

Si tratta di un cavallo molto nevrite e che poco si addice a cavalieri principianti: la sua principale attitudine è la corsa al galoppo ma eccelle anche nel trotto. Si dimostra coraggioso, affidabile e affettuoso nei confronti del suo padrone. Si tratta di un cavallo estremamente veloce e dalle linee slanciate ed eleganti: è poco adatto alla battaglia, al tiro e al carico. Gli esemplari più resistenti vengono utilizzati dai corrieri più veloci, a patto di avere disponibilità di cambi.

Tipo Meso-Brachiomorfo

Garkan degli Altipiani

- **Altezza:** 155-165cm al garrese.
- **Peso:** 500-600 kg.
- **Età media:** 25 anni.
- **Mantello:** morello.

Risultanza di incroci di diverse razze un tempo diffuse sui territori settentrionali del Granducato durante l'**era dei popoli antichi**: prende il nome dal leggendario cavallo di Re **Lemnenkar** di **Thornwal**, che apparteneva probabilmente a una delle razze originarie: il seme di quell'animale leggendario, secondo una profezia contenuta nel **Khal-Valàn**, avrebbe generato nei secoli i migliori cavalli da guerra del Continente. La sua principale caratteristica è il mantello morello, risultato dominante dei molteplici incroci che la razza ha subito nel corso del suo perfezionamento.

I primi esemplari noti del *Garkan degli Altipiani*, il cui manto aveva all'epoca colori diversi, vennero utilizzati durante la dominazione Turniana come cavalli da tiro: gli imperiali ne esaltavano il valore e la forza, ma per via dell'aspetto particolarmente sgraziato li indirizzavano soprattutto al lavoro nei campi. Il suo utilizzo come cavallo da combattimento comincia a partire dal terzo secolo per via della robustezza, che gli consentiva di portare in groppa i cavalieri con la loro armatura. Da quel momento in avanti gli esemplari migliori di *Garkan* cominciano ad essere allevati a parte così da migliorare ulteriormente le loro caratteristiche. La *selezione* porta, nel corso dei duecento anni successivi, alla stabilizzazione definitiva del colore del manto e al perfezionamento di quella che è oggi un'ottima razza di cavalli da guerra. Il *Garkan degli Altipiani* è stato inoltre utilizzato per il "miglioramento" del *Machstar*, con cui viene a tutt'oggi incrociato per ottenere cavalli da guerra di notevoli dimensioni e potenza, e di altre razze che oggi possono vantare manti del suo caratteristico colore.

Il *Garkan degli Altipiani* è un cavallo leale e dal temperamento spiccato, che ama il lavoro e tende a ubbidire e ad affezionarsi al proprio padrone. La sua andatura elastica, elegante e rilevata, così come l'aspetto nobile e fiero, ricordano ormai ben poco l'animale goffo e sgraziato delle antiche descrizioni Turniane.

Machstar da Guerra

- **Altezza:** 170-200cm al garrese.
- **Peso:** 800-1200 kg.
- **Età media:** 30 anni.
- **Mantello:** morello.

Risultato dell'incrocio tra esemplari selezionati di *Machstar* e di *Garkan*, è dotato idealmente degli aspetti migliori dei due cavalli. Il suo punto debole resta il galoppo, dove però risulta migliore di entrambi grazie a una diversa conformazione del bacino e dei muscoli posteriori. Si tratta di un incrocio che non sempre dà i risultati attesi, al punto che molti esemplari di *Machstar da Guerra* forniscono prestazioni analoghe agli esemplari delle razze originarie e talvolta persino peggiori. Lo spiccato temperamento, le notevoli dimensioni e i movimenti bruschi lo rendono inoltre inadatto a cavalieri principianti e costringono anche i più esperti a un prolungato periodo di addestramento.

Tipo Meso-Dolicomorfo

Arawyn del Vento

- **Altezza:** 155-165cm al garrese.
- **Peso:** 400-550 kg.
- **Età media:** 25 anni.
- **Mantello:** morello, sauro, baio.

Cavallo da sella e da tiro leggero, originario delle pianure di **Benson** e molto diffuso anche a **Krandamer** e ad **Amer**. E' una razza di costituzione relativamente recente, probabilmente ottenuta mediante l'incrocio di stalloni Vaesy, Nadir e razze originarie dell'est. Eccellenti saltatori, robusti e infaticabili: gli esemplari più grossi e robusti vengono talvolta utilizzati come cavalli da guerra con discreto successo. La loro grande versatilità li rende particolarmente apprezzati dai nobili e dai cavalieri, nonché protagonisti indiscussi del **Palio delle Gilde e dei Clan** e di moltissimi tornei alla lancia e competizioni similari. La loro principale caratteristica è il temperamento energico e vivace e la relativa diffidenza nei confronti del suo cavaliere: addestrare questi "spiriti liberi" può essere una sfida anche per il più esperto dei cavalieri, ma le soddisfazioni che può dare una simile cavalcatura compensano spesso il tempo e la fatica.

Andature del cavallo

Il Passo

E' l'andatura più lenta: con essa il cavallo raggiunge una velocità che può variare dai 5 a 7 chilometri orari. Questo tipo di andatura viene definito *simmetrico* perché l'appoggio delle due zampe anteriori avviene secondo intervalli di tempo regolari, e *basculato* perché il cavallo compie un movimento in verticale con il collo per darsi la spinta necessaria a portarsi avanti anche con il resto del corpo. Il cavallo poggia gli arti uno per volta, uno dopo l'altro: è quindi un'andatura in *quattro tempi*. Essi sono, nell'ordine: *anteriore destro*, *posteriore sinistro*, *anteriore sinistro* e *posteriore destro*. A seconda della lunghezza del passo è inoltre possibile distinguere un passo corto, un passo medio (in cui lo zoccolo posteriore del cavallo poggia sull'orma appena lasciata dallo zoccolo anteriore) e un passo lungo (in cui lo zoccolo posteriore del cavallo poggia davanti all'orma appena lasciata dallo zoccolo anteriore).

Il Trotto

Si tratta di un'andatura in *due tempi*. Il cavallo incede per bipedi diagonali seguendo questa successione: *posteriore destro* con *anteriore sinistro* (diagonale sinistro), *posteriore sinistro* con *anteriore destro* (diagonale destro). A questa andatura il cavallo raggiunge una velocità che varia solitamente dai 10 ai 30 chilometri orari, fino a un massimo teorico di 50 (per brevi distanze e stancandosi molto). Caratteristica del trotto è che il cavaliere rimane seduto in sella, seguendo il movimento del cavallo con il bacino: nella variante detta *trotto battuto*, invece, il cavaliere si distacca invece dalla sella alzando e abbassando ritmicamente il bacino.

Il Canter

Andatura in *tre tempi* di velocità maggiore del *trotto* e minore del *galoppo*. L'azione è guidata dall'anteriore destro, quando percorre una circonferenza in senso orario, e viceversa. La sequenza dei tre tempi ritmici, se ci si muove a destra è: *posteriore sinistro*, *diagonale sinistra* (con l'anteriore sinistro e il posteriore destro che toccano terra simultaneamente) e quindi *anteriore destro*. Durante il movimento le viscere del cavallo vanno a comprimere ritmicamente i polmoni favorendo così una respirazione regolare, contrapposta alla respirazione affannosa tipica del galoppo. Si tratta dell'andatura prediletta dalla cavalleria, rappresentando il giusto compromesso tra velocità di marcia e affaticamento.

Il Galoppo

E' l'andatura naturale del cavallo, nonché quella dove l'animale acquisisce maggiore velocità. Si svolge in *tre tempi*, organizzati in modi diversi a seconda della tecnica, delle caratteristiche del cavallo e della velocità da ottenere. In condizioni normali, con il posteriore destro che guida l'azione, la sequenza è: *posteriore sinistro*, *bipede diagonale sinistro*, *anteriore destro*, seguiti da un tempo di sospensione. La gamba che guida l'azione viene distesa fino alla linea immaginaria tracciabile dalla punta del muso al terreno. Un cavallo di razza *dolicomorfa* lanciato al galoppo può raggiungere, anche se soltanto per pochi minuti, i 65/70 chilometri orari.

Abilità Primarie e Secondarie

ISTINTO 15: Ascoltare 25, Distinguere odori e sapori 25, Individuare 25, Orientamento 10, Seguire tracce 5

VOLONTA' 15: Freddezza 20, Intimidire 10, Percepire emozioni 20

AGILITA' 18: Atletica 30, Attacco 20, Furtività 10, Nuotare 20, Schivare 20

COSTITUZIONE 15: Forza 35, Resistenza 30, Resistenza Veleni e Malattie 20

ADDESTRAMENTO: Pari alla Volontà (cfr. paragrafo **Addestramento**).

Facoltà Innate

Il cavallo non possiede *Facoltà Innate* particolari: è però possibile addestrarlo a compiere particolari azioni (cfr. paragrafo relativo all'**Addestramento**).

Addestramento

Il cavallo può essere addestrato a compiere attività o movimenti specifici secondo le seguenti regole di addestramento.

- Ciascun Personaggio può sviluppare in un animale un numero di *Punti Addestramento* pari al punteggio massimo di *Addestramento* dell'animale, che solitamente coincide con il punteggio di *Volontà*.
- I *Punti Addestramento* possono essere sviluppati al ritmo di un *PA* per avventura (o un *PA* al mese in caso di *timeburst*), e/o a seguito di eventi o prestazioni particolarmente fidelizzanti per il rapporto PG/Cavallo, e/o a discrezione del Master.
- I *Punti Addestramento* possono essere spesi in qualsiasi momento per sbloccare alcune delle *Facoltà Addestrabili* dell'animale. Una volta spesi a tale scopo sono da considerarsi "impegnati" su quella specifica *Facoltà Addestrabile* e non potranno più essere utilizzati per sbloccarne altre fino a quando quest'ultima non verrà rimossa: continueranno in ogni caso a contare come *Punti Addestramento* sviluppati su quel determinato animale.
- Le *Facoltà Addestrabili* si dividono in due tipi: quelle *personali*, legate al singolo Personaggio addestratore, e quelle *globali*: queste ultime, una volta imparate, sono da considerare automaticamente sbloccate per qualsiasi altro Personaggio che sia in grado di familiarizzare con l'animale. Qualsiasi Personaggio, in altre parole, partirà da quel momento in poi con un numero aggiuntivo di *Punti Addestramento* già presenti e impegnati su quella determinata *Facoltà Addestrabile* globale.
- Ciascuna *Facoltà Addestrabile* sbloccata sull'animale può essere rimossa in qualsiasi momento dal Personaggio che l'ha sbloccata (al costo dei punti impegnati a tale scopo) o da un Personaggio diverso dall'addestratore (a un costo pari al suo costo di sblocco, da pagare in termini di *Punti Addestramento* precedentemente sviluppati). Tale rimozione provoca automaticamente la perdita di tutti gli eventuali *Punti Addestramento* impiegati a tale scopo da altri Personaggi su quello stesso animale.
- Ciascuna *Facoltà Addestrabile* sbloccata su un cavallo viene rimossa automaticamente se l'animale passa un numero di mesi pari al costo di sblocco senza avere contatti con almeno un Personaggio che l'abbia sbloccata e/o allo stato brado.
- La somma delle diverse tipologie di *Facoltà Addestrabili* personali e globali sbloccabili sull'animale non può mai superare il suo punteggio di Addestramento. Potrebbe quindi non essere possibile sbloccare una *Facoltà Addestrabile* personale o globale su animali già molto addestrati, a meno di non scegliere una facoltà già sbloccata da qualcun altro (o di rimuoverne qualcuna secondo le regole descritte sopra).

Facoltà Addestrabili Personali

Ordine/Richiamo

- **Costo:** 4 Punti Addestramento (o più).

Il cavallo impara a riconoscere un richiamo del suo addestratore e ad agire di conseguenza. Il richiamo può essere un fischio, un grido o il suono di uno strumento particolarmente forte. L'azione deve necessariamente essere molto semplice e corrispondere a un singolo comando preciso. Alcuni esempi: correre in direzione del padrone/del suono, partire al galoppo in avanti per un centinaio di metri, nitrire, sedersi, saltare, sollevarsi da terra con le zampe. Non sarà possibile impartire comandi che possano nuocere al cavallo e/o spingerlo ad attaccare altre creature, salvo razze particolarmente aggressive. Il Master dovrà valutare attentamente la liceità del comando, impedendo sequenze troppo complesse o eccessivamente strumentali o aumentandone il costo in termini di *Punti di Addestramento*. E' possibile sbloccare più di un *Richiamo*, a patto di pagare i punti corrispondenti per ciascuno di essi.

Facoltà Addestrabili Globali

Aggressività 1

- **Costo:** 4 Punti Addestramento.

Il cavallo impara ad essere aggressivo nei confronti di chiunque provi ad avvicinarlo, con la sola eccezione del Personaggio che gli insegna questa Facoltà. Tale aggressività si traduce in un -10 a tutti i tentativi di cavalcarlo, montarlo e/o di eseguire ogni sorta di attività una volta montato, e può portare persino a una vera e propria aggressione *a suon di zoccoli* in conseguenza di Tiri particolarmente bassi di Affinità Animale e/o Cavalcare. In caso di cessione del cavallo e/o di presenza del padrone l'aggressività potrà ridursi considerevolmente, portando a una semplice penalità di -10 a tutti i tentativi e a tutte le azioni. Tale penalità resterà comunque attiva fino a quando la Facoltà non verrà rimossa.

Aggressività 2

- **Costo:** 2 Punti Addestramento.
- **Prerequisiti:** *Aggressività 1*.

Porta a -20 la penalità dell' *Aggressività*.

Tutela del Cavaliere 1

- **Costo:** 4 Punti Addestramento.

Il cavallo impara a mettere al primo posto l'incolumità del cavaliere, impegnandosi a non disarcionarlo a seguito di imprevisti come il ferimento e/o il dolore improvviso. Questo addestramento si traduce in termini di gioco in un *bonus* di +5 che il cavaliere potrà utilizzare per tutti i tiri di *Cavalcare* volti a impedire e/o a controllare una caduta da cavallo imprevista.

N.B.: Il *bonus* non potrà essere utilizzato per Tiri di *Cavalcare* volti a compiere manovre volontarie di qualsiasi genere (incluse quelle che potrebbero portare a una caduta) e/o altre attività del Cavaliere diverse dai Tiri che riguardano direttamente le cadute involontarie.

Tutela del Cavaliere 2

- **Costo:** 2 Punti Addestramento.
- **Prerequisiti:** *Tutela del Cavaliere 1*.

Consente di utilizzare il *bonus* della *Tutela del Cavaliere* anche a tutti i tiri di *Atletica* volti a controllare i danni di una caduta da cavallo involontaria. Il *bonus* non potrà essere utilizzato per Tiri di *Atletica* volti a compiere manovre volontarie di qualsiasi genere (incluse quelle in cui si vuole inscenare o provocare una caduta o una discesa veloce).

Tutela del Cavaliere 3

- **Costo:** 2 Punti Addestramento.
- **Prerequisiti:** *Tutela del Cavaliere 1*, *Tutela del Cavaliere 2*.

Porta a +10 il *bonus* della *Tutela del Cavaliere* previsto per i Tiri di *Cavalcare* e per i Tiri di *Atletica*.

Attacchi

- **Morso:** 1d2 + *bonus* di Forza.
- **Zoccoli:** 1d2/1d4 (a seconda della razza) + *bonus* di Forza.

Danni e Ferite

Per determinare l'arto colpito è sufficiente tirare 1d20 e controllare il risultato con la seguente tabella:

- **Testa:** da 1 a 4 (1: occhi, fronte; 2: ganasce, denti; 3: nuca, sincipite; 19: giuguli, collo, gola)
- **Zampe:** da 5 a 12 (5,7: coscia, zampa anteriore sinistra; 6,8: coscia, zampa anteriore destra; 9,11: coscia, zampa posteriore sinistra; 10,12: coscia, zampa posteriore destra)
- **Tronco:** da 13 a 16 (13: dorso; 14: lombi, reni; 15: costato; 16: ventre)
- **Bacino:** da 17 a 20 (17: groppa; 18: fianchi; 19: coda, natiche; 20: inguine)

Arto Colpito	Entità della Ferita in pD									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Testa (1-4)	x2	x2	x2	x4	x4	x8	-	-	-	-
Zampe (5-12)	x1	x1	x1	x1	x1	x2	x2	x4	x4	x4
Tronco (13-16)	x1	x1	x1	x2	x2	x4	x4	x4	x6	x6
Bacino (17-20)	x1	x1	x1	x2	x2	x4	x4	x4	x6	x6

Ringraziamenti

Fondamentale per la realizzazione di questa voce è il contributo fornito dalle edizioni [italiana](#) e [inglese](#) di [Wikipedia](#), da cui sono stati presi e rielaborati molti dati e corrispondenze con il mondo reale.